# POPULOUS™

BY BULLFROG

ELECTRONIC ARTS

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

**Direttore Responsabile:**
Giampietro Zanga
**Supervisione e coordinamento:**
Massimo Torriani
**Testi e recensioni:** Marco Pelan
**Traduzione:** Chiara Menegazzoli
**Packaging:** Roberto Del Balzo e Silvana Corbelli
**Progetto grafico e impaginazione:**
Laura Pelan

**Distribuzione:** SODIP - Milano
**Stampa:** TI.BE.R. - Brescia

**Direzione e Redazione:**
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT-LINE Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Pubblicazione periodica. Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

# POPULOUS



**RECENSIONI:**



**WING COMMANDER**
**Spiegazione della richiesta della velocità consigliata.**
**Talvolta vi verrà richiesto di digitare la velocità consigliata nella fascia di asteroidi. Battete: 250 ed il gioco procederà immediatamente.**

# POPULOUS AND THE PROMISED LANDS

## ISTRUZIONI - IBM PC

### COME INSTALLARE POPULOUS SULL'HARD DISK

Ricorda che non puoi giocare a Populous dai dischetti originali!

1. Accendi il computer e aspetta il comando DOS.
2. Metti il dischetto di Populous nel drive A:
3. Scrivi **A:** e premi **Invio**
4. Esegui il programma "INSTALL".
5. Una finestra di installazione ti richiede il drive e la directory dove copiare i file. Di default viene proposto "**c:\populous**". Premere **Invio**.
6. Ti viene chiesto che tipo di scheda audio desideri; se non hai nessun supporto sonoro, seleziona lo speaker interno del PC.

### PER INIZIARE POPULOUS SULL'HARD DRIVE

1. Accendi il computer.
2. Se vuoi giocare col mouse carica il driver del mouse.
3. Scrivi la lettera del drive sulla quale hai installato Populous (ad es, se hai scelto il drive di default, scrivi **C:** e premi **Invio**).
4. Scrivi **CD** e il nome della directory sotto la quale è registrato il gioco. Ad es. se hai scelto il nome di default POPULOUS scrivi: **CD\POPULOUS** e poi premi **Invio**.
5. Ora scrivi **POP** e premi <**Invio**>.

### THE PROMISED LANDS: ISTRUZIONI PER IBM E COMPATIBILI

"The Promised Lands" (Le Terre Promesse) ti fornisce 5 paesaggi in più da usare con Populous. Puoi aggiungere i vecchi paesaggi a quelli nuovi per avere una serie di Conquista di 500 nuovi mondi, oppure puoi usare i nuovi paesaggi per creare i tuoi nuovi mondi.

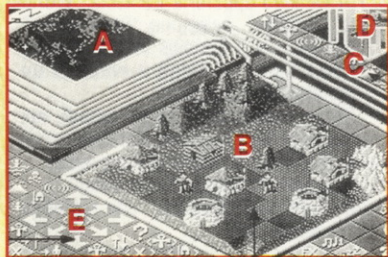
### COME CARICARE LE PROMISED LANDS

Per giocare le "Promised Lands" dovrai installare il disco Populous/Promised Lands e digitare:
**COPY C:\POPULOUS\DATA\LEVEL0.DAT C:\POPULOUS\DATA\LEVEL1.DAT**
segui poi le normali procedure.
Per giocare a Populous in modo normale, la soluzione più breve è quella di reinstallare Populous, direttamente dal disco originale. A questo punto per giocare le Promised Lands seguire queste seguenti procedure:
1) Avvia il programma nel modo consueto.
2) Quando appare la schermata iniziale seleziona "Conquest".
3) Una volta che appare la schermata "World to Conquer" seleziona "Start Game".
4) A questo punto sarà possibile giocare il Genesis World. Seleziona "Game Setup" (icona del Mondo).
5) Seleziona l'opzione "Surrender this World".
6) A questo punto apparirà la richiesta Game load. Seleziona "Try it again".
7) Seleziona l'icona "Game Setup".
8) Seleziona l'opzione "Conquest".
9) Quando appare la richiesta "World to Conquer", seleziona "Start Game" per giocare il Genesis World, oppure "New Game" e digita il nome di un mondo che già conosci.
Se vuoi utilizzare i nuovi mondi, nei paesaggi personalizzati (Custom Landscape) segui la procedura seguente:
1) Seleziona l'icona "Game Setup".
2) Seleziona "Custom" che significa "Personalizza".
3) Seleziona "Paint Map" (costruisci la

mappa) e conferma con "Ok".
Ora potrai accedere ai nuovi mondi premendo le seguenti "chiavi":
5 The Bit Plains
6 The Wild West
7 Blockland
8 Silly World
9 Revolution Francaise
A questo punto procedi in questo modo:
4) Seleziona "Game Setup"
5) Seleziona "Play Game" e conferma con "Ok".

**N.B.** Ci sono 5 mondi in più con "The Promised Lands": The Bit Plains, Wild West, Block Land, Silly Land e Révolution Française. Se premi = sull'ultimo mondo, Populous ti chiederà un dischetto di paesaggio, dato che non riesce a trovare il decimo mondo. Cancella questa richiesta come se tu avessi solo 9 mondi per giocare.

## CONQUEST MODE AND THE PROMISED LANDS

1. Scrivi **C:** e premi Invio. Se il tuo hard disk non è C scrivi la lettera corretta.
2. Scrivi **CD POPULOUS** e premi **Invio**.
3. Scrivi **CD DATA** e premi **Invio**. Se la sottodirectory che hai installato non è DATA, scrivi il nome giusto.
4. Scrivi rename **level0.DAT TEMP.DAT** e premi **Invio**.

5. Scrivi **CD.** e premi **Invio**.
6. Carica Populous come descritto nelle istruzioni precedenti.
7. Seleziona la modalità di conquista come descritto nelle istruzioni precedenti.

**Nota:** se vuoi rigiocare con i mondi dei dischi originali di Populous, segui i passaggi da 1 a 3 descritti prima e quindi scrivi **RENAME TEMP.DAT LEVEL0.DAT**, premi **Invio** e segui i passaggi da 5 a 6.

**Attenzione: Durante lo svolgimento del gioco vi sarà chiesto di inserire alcune frasi o nomi in codice, non preoccupatevi, basterà battere a caso alcune lettere, premere ENTER ed il gioco ripartirà automaticamente.**

## INTRODUZIONE

Al pari di una divinità... tu ricavi il tuo potere da un gruppo di seguaci. Proporzionalmente al numero di seguaci e alle loro conquiste guadagnerai maggiori poteri.
Sfortunatamente c'è un gruppo di fedeli che segue un'altra divinità. Dal momento che al mondo esiste posto per una sola divinità, due non potranno mai coesistere. Dovrai distruggere il mondo del tuo oppositore. Per fare ciò userai tutti i tuoi poteri per muovere la terra e con l'aiuto dei tuoi seguaci tenterai di annientare gli avversari.
**TUTORIAL** - Un gioco predefinito che ti permette di verificare i tuoi diversi poteri.
**CONQUEST** - Ci sono circa 500 mondi da conquistare che presentano progressivamente difficoltà sempre maggiori. Partirai da Genesis. Una volta che avrai sconfitto gli oppositori ti verrà dato il nome di un mondo più impegnativo. Il livello di difficoltà di quest'ultimo dipenderà dal punteggio raggiunto nel mondo precedente. Maggiore sarà il tuo punteggio, maggiori saranno le difficoltà c he ti troverai ad affrontare nel livello successivo (per verificare le tue capacità).
Se intendi iniziare il gioco, comincia da START GAME, se invece hai intenzione di cimentarti con un mondo particolare selezionando NEW GAME e il nome del mondo, potrai iniziare direttamente da quest'ultimo. Quando giochi in modo Conquest sei sempre una buona divinità

suprema. Prima di accendere a un nuovo mondo, riceverai delle informazioni sul paesaggio, sui nemici e su alcuni aspetti importanti del gioco.
Nota: giocando in modo Conquest non potrai cambiare le opzioni del gioco o usare l'opzione paint map.
**CUSTOM** - La personalizzazione del gioco vi permette di modificare oltre 60 parametri di gioco, di progettare mondi a vostro piacimento.

# SCHERMO DEL GIOCO

Su questo schermo puoi trovare tutti i poteri di cui hai bisogno per dominare ogni mondo. Come vedi, è diviso in 5 parti: Libro dei Mondi, Mappa, Indicatore di Mana, Scudo Riassuntivo e Icone di Comando.

## LIBRO DEI MONDI (A)

Ti mostra interamente il mondo nel quale ti trovi. Il cursore ti mostra la tua visuale. I puntini rossi sono i cattivi e i puntini grigio-scuri sono le zone dove si sono insediati. I puntini blu sono i buoni e i puntini bianchi sono le loro aree di insediamento. I puntini verdi sono le rocce. Se fai click su qualsiasi zona del Libro dei Mondi ti ritrovi sulla Mappa.

## MAPPA (B)

È l'area del mondo che puoi direttamente influenzare usando le Icone di Comando (aggiungi o togli strati di terreno, provochi una catastrofe, guidi i seguaci ecc.). Vedi più avanti il paragrafo dedicato alla "Mappa" per i dettagli su cosa vedi.

## INDICATORE DI MANA (C)

Mostra una serie di icone che sono le tue "Icone dei poteri della divinità". Le icone sulle terre alte e basse in alto a sinistra richiedono meno Mana per essere conquistate, mentre Armageddon (l'Apocalisse) sulla destra richiede la quantità massima di Mana. La freccia vicino all'Indicatore di Mana segnala quale icona dei poteri della divinità puoi usare: puoi invocare qualsiasi comando alla sinistra del segnale. Più Mana raccogli, più il segnale si muoverà sulla destra e più comandi potrai dare.

## SCUDO RIASSUNTIVO (D)

Lo scudo ti informa sull'attuale grandezza delle due popolazioni e sullo status del portatore dello scudo. Vedi "Informazioni" nel paragrafo delle "Icone di Comando" per i dettagli.

## ICONE DI COMANDO (E)

Queste icone controllano il gioco. Vedi il paragrafo sulle "Icone di Comando" per ulteriori dettagli.

# MAPPA

Qui di seguito troverai quello che puoi vedere sulla mappa:

## MAGNETE PAPALE

È il tuo simbolo sacro. Se sei il Male il magnete è un teschio, se sei il Bene è un Ankh. È lo strumento attraverso il quale controlli il capo e i seguaci.

## POPOLAZIONI

In Populous ci sono 3 tipi di persone. Per sapere di che tipo è un personaggio, usa l'icona di comando "Informazioni".

**Seguaci:** è la popolazione che si è insediata per prima. Eseguono qualsiasi comando tu gli ordini. Usa il comando "Influence Behaviour Command" (descritto nel paragrafo "Icone di Comando") per dire loro cosa vuoi che facciano. Ogni volta che due dei tuoi seguaci si incontrano, si uniscono per fare un seguace più forte. La forza di un seguace dipende dal numero di persone che compone il gruppo e dalle armi che essi usano. Man mano che il gioco prosegue, essi diventano più intelligenti.

**Capo:** puoi avere un solo capo in vita

per volta. Il capo è la prima persona che tocca il Magnete Papale, ed è un alto sacerdote. Cominci sempre il gioco con un capo.

**Cavaliere:** se hai abbastanza Mana, puoi trasformare il capo in un cavaliere. I cavalieri sono come macchine da combattimento. Cercano i nemici o i loro insediamenti e continuano ad uccidere fino a quando non sono annientati a loro volta. Puoi avere quanti cavalieri quanto la Mana ti permette, ma se due si incontrano non possono unirsi per costituire un cavaliere più forte.

### MINIATURE PAPAL MAGNET

È sempre attaccata al capo così è facile individuarlo.

### INSEDIAMENTI

Si parte da capanne primitive per arrivare a castelli che sono eretti in aree di 5x5 campi vicini o più.
Una volta che un seguace si stabilisce, costruisce il più vasto insediamento che può partendo dalla misura della superficie piana non minore di 5x5 campi. I castelli aumentano velocemente la popolazione, però hanno bisogno di tempo per riempirsi.
I seguaci non possono uscire da un insediamento fino a quando non è completato (usa l'icona "Query" per sapere la quantità di popolazione in un insediamento). Fino a quando un seguace non può uscire dall'insediamento non hai nessuno che cerca nuovi terreni dove stabilirsi (e proliferare!). Ci sono buone e cattive ragioni sia per creare piccoli possedimenti sia per crearne di grandi; come una divinità, devi decidere la strategia da usare e le migliori mosse da fare.

### TERRENI

Variano da mondo a mondo. I giochi si svolgono su mondi che vanno dai deserti assolati ai ghiacci polari, con terreni che hanno effetti differenti sul gioco (ad es. i seguaci muoiono velocemente nel deserto, mentre sui mondi di ghiaccio la popolazione aumenta più lentamente che altrove e non c'è sviluppo tecnologico).

## ICONE DEI COMANDI

Fai click sull'icona desiderata per attivare o disattivare un comando. Quando il comando è attivo l'icona si illumina.

## ICONE DI CONTROLLO DEL GIOCO

Questi comandi ti permettono di controllare le informazioni generali del gioco.

**Effetti sonori:** puoi inserirli o disinserirli.

**Musica:** puoi accenderla o spegnerla.

**Pausa:** puoi mettere il gioco in pausa.

## OPZIONI DI GIOCO

Fai click su questa icona per vedere le opzioni del gioco. Vicino ad ognuna delle opzioni seguenti c'è un quadratino, premilo per attivare l'opzione o disattivarla.

❑ quando il bottone è in questa posizione l'opzione è disattivata.
☐ quando il bottone è in questa posizione l'opzione è selezionata.

**One player:** giochi contro il computer.
**Play Game:** seleziona questa opzione e premi OK per tornare al gioco.
**Paint Map:** seleziona questa opzione e premi OK per disegnare la mappa. Quando selezioni questa opzione, il gioco va in pausa. Seguono i tasti che puoi trovare in modalità disegno:
**<F1>** Posizioni il seguace del Bene
**<F2>** Posizioni il seguace del Male
**<F3>** Posizioni alberi o piante; premi <F3>

ancora sulla stessa area per scegliere tra alberi e piante
**<F4>** Posizioni le rocce; premi <F4> sulla stessa area per scegliere tra rocce diverse
**<F5>** Rimuovi un oggetto o una persona dallo schermo
**<F6>** Aumenti la manna per il Bene
**<F7>** Aumenti la manna per il Male
**<F8>** Visione del paesaggio (fatta simmetricamente)
**<Del>** Togli tutti i terreni
**<Shift>-<F1>** Posizioni il capo dei buoni
**<Shift>-<F2>** Posizioni il capo dei cattivi
**<Shift>-<F6>** Diminuisci la manna per il Bene
**<Shift>-<F7>** Diminuisci la manna per il Male
**<1-4>** Selezioni i tipi di paesaggio
**Good:** controlli i buoni
**Evil:** controlli i cattivi
**Human vs Computer:** giochi contro il computer
**Computer vs Computer:** scegli questa opzione per veder combattere il computer contro se stesso. Puoi anche scegliere un lato di cui vedere le azioni in dettaglio. Sebbene il computer sia predisposto per battere se stesso, puoi intervenire quando desideri. Seleziona i comandi come faresti durante il gioco normale. Il computer si muove piuttosto velocemente perciò non sorprenderti se quando muovi lo scudo papale il computer immediatamente lo muove da qualche altra parte.
**Conquest:** parti alla conquista. Ti porta al mondo da conquistare designato. Premi "Start Game" se accetti il mondo che ti viene proposto, oppure "New Game", scrivi un altro nome e premi "Return".
**Custom:** seleziona questa opzione se vuoi creare tu stesso le tue mappe personali o sperimentare le varie opzioni. Seleziona quella che vuoi e premi OK.
**Game Options:** hai una richiesta di 5 opzioni.
**Water is fatal:** ogni cosa che cade nell'acqua è annientata. Se togli questa opzione hai l'opportunità di salvare delle persone.
**Swamps Shallow:** se una persona cade in una palude, muore, e la palude scompare. Ma le paludi senza fondo non scompaiono quando qualcuno finisce dentro.
**Cannot build:** non si può costruire nulla. Questa opzione annulla le altre due sulla costruzione.
**Build up and down:** puoi innalzare o abbassare il terreno. Se disinserisci questa opzione puoi solo aggiungere terreno.

**Build near people/towns:** ti dice se puoi cambiare il paesaggio quando c'è una persona sullo schermo o se devi avere la bandiera di una città sulla Mappa per poter cambiare il paesaggio.

**Save a Game.** Ti permette di salvare un gioco che hai richiesto, ti mostra un catalogo del disk fornendoti una lista di tutti i giochi salvati. Fai click nel File Name box e scrivi il nome seguito da return o premi sul nome nella lista del catalogo. Fai click su "Save Box" per salvare il gioco. Se stai usando un secondo drive o vuoi usare una directory diversa da quella base, fai click sulla Directory Box e scrivi i dettagli sul drive e la directory scelti.

**Load a game.** Mostra il catalogo del disco presentandoti la lista dei giochi salvati. Fai clic nel File Name box e scrivi il nome seguito da return o premi sul nome nella lista del catalogo. Fai click sulla Load box per caricare il gioco dal disco. Se stai usando un secondo drive o vuoi usare un'altra directory premi la Directory box.

**Move to Next Map.** Ti fornisce una mappa casuale dove tu e il tuo avversario potete combattere. La mappa non è legata a quelle della tua serie di conquista. Se selezioni questa opzione mentre sei in modalità di conquista è come se tu attivassi "Restart this Map".

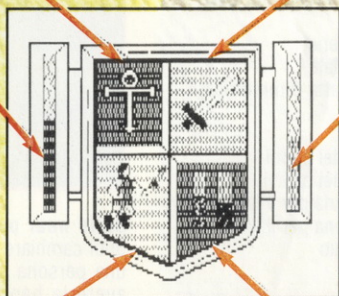
QUADRANTE 1

QUADRANTE 2

IL BENE

IL MALE

QUADRANTE 4

QUADRANTE 3

**Restart this Map.** Fa ricominciare il gioco per la mappa in questione; qualsiasi modifica tu abbia compiuto non apparirà.

**Surrender this Game.** In modalità di conquista ti permette di arrenderti; dovrai giocare di nuovo questo gioco se vuoi passare ad un altro mondo. In tutte le altre modalità puoi uscire dal gioco e passare ad un altro mondo.

## GAME BALANCE

Premi su questa icona col bottone sinistro del mouse per avere le opzioni. Premi il bottone destro del mouse per sapere le opzioni del tuo avversario. Puoi selezionare ognuna di queste opzioni premendo il quadratino di fianco ad esse:

**Can modify Lands** (puoi modificare le terre)
**Can attack Towns** (puoi attaccare città)
**Can attack Leader** (puoi attaccare un capo)
**Can use Earthquakes** (puoi usare i terremoti)
**Can use Swamp** (puoi usare le paludi)
**Can use Knight** (puoi usare i cavalieri)
**Can use Volcano** (puoi usare il vulcano)
**Can use Flood** (puoi usare il diluvio)
**Can use Armageddon** (puoi usare l'Armageddon)

Alla fine dello schermo ci sono i comandi per Aggression (Aggressione) e Rate (Intelligenza).
**Aggression:** più riesci a costruire insediamenti, più il computer cercherà di invadere la tua terra. L'aggressione non ha effetto sull'uomo finché non dici quanta aggressività vuoi darle.

**Rate:** poni il grado di intelligenza che la popolazione raggiunge negli insediamenti. Più è elevata, più velocemente l'antagonista del computer guadagna Mana e prolifera. Il computer può sembrare quasi

impossibile da battere quando è predisposto al massimo. Premi OK per accettare queste opzioni e per continuare il gioco.

**Nota:** in modalità conquista non puoi alterare nessuna delle opzioni qui sopra.

## ICONE DI DIREZIONE ED OGGETTO

Queste icone ti permettono di controllare i movimenti della tua Mappa ed avere informazioni su di essa.

**Icone di direzione:** premi una delle icone di direzione per muovere la mappa in una direzione. Puoi usare il tuo keypad numerico al posto delle icone di direzione, ma la keypad è più lenta.

**Informazioni:** tramuta il cursore in uno scudo; usa lo scudo per trovare informazioni sulla popolazione o l'insediamento.

Usando l'angolo dello scudo in alto a sinistra, punta ad una persona oppure alla bandiera dell'insediamento, poi premi il bottone sinistro del mouse tramutandolo nel portatore dello scudo. Lo scudo delle informazioni ora risulterà riempito con le informazioni seguenti sulla popolazione o sull'insediamento:

### QUADRANTE 1

Ti dice a quale riquadro si riferisce l'informazione: Ankh per il Bene, il teschio per il Male.

### QUADRANTE 2

Più primitivo è l'insediamento, più primitive saranno le armi. Pugni e bastoni sono primitivi mentre balestre e spade sono più avanzate.

### QUADRANTE 3

Personaggio al quale è attaccato lo scudo.

### QUADRANTE 4

Le informazioni dipendono dal personaggio. Se tu stai osservando un insediamento, la barretta sinistra (gialla) rappresenta la misura, la forza e il valore di difesa di un castello. La barretta verde mostra quanto è vicino questo edificio a generare un nuovo seguace.

Quando stai osservando un seguace, le barrette rappresentano il suo grado di forza. Ce ne sono tre a rappresentarla, ma solo due sono sempre visibili. Quando la barretta arancione sulla destra è interamente colorata, una piccola tacca compare sulla barretta arancione a sinistra e quella di destra scompare. Quando tutte e due le barrette arancioni sono interamente colorate, il display ti mostra una barretta gialla e una arancione che agiscono nello stesso modo, eccettuato il fatto che hanno maggior valore. Un seguace con una barretta gialla ed una arancione interamente colorata è molto forte.
Quando osservi qualcuno in combattimento, le barrette ti mostrano la forza dei due duellanti. Le barre più grandi, blu e rossa, vicino allo scudo, rappresentano la popolazione; più alto è il livello, maggiore è il popolamento. L'icona col piccolo scudo sta attaccata al seguace o all'insediamento per ricordarti cosa stai guardando. Se un seguace muore lo scudo svanisce, a meno che non muoia in combattimento, nel qual caso lo scudo viene trasferito al suo oppositore.

## ICONE DI MODIFICA DEL COMPORTAMENTO

Usa queste icone per controllare i tuoi seguaci.

**Dirigersi verso il magnete papale:** questo fa sì che i tuoi seguaci vadano dal loro capo ed egli a sua volta vada al

Magnete Papale. Se non hai un capo, i tuoi seguaci andranno direttamente al magnete; il primo che lo tocca diventa il capo.

**Insediarsi:** con questo comando i tuoi seguaci cercano terre per insediarvisi, preferibilmente inesplorate. Una volta che uno di loro ne ha trovata una, costruisce l'insediamento più grande che può.

**Raggrupparsi:** con questo comando i tuoi seguaci cercano altri seguaci o insediamenti. Quando un seguace ne trova un altro, essi di-ventano uno solo, ma molto più forte. Se non ne incontrano nessuno, si insediano solamente.

**Combattere:** ordina ai tuoi seguaci di scovare qualche nemico da attaccare. Se non ci sono antagonisti nelle vicinanze, il seguace si insedia solamente.

## ICONE DI INGRANDIMENTO

Questi comandi ti permettono di andare dritto verso un punto sulla mappa. Ogni volta che fai uno zoom su un nuovo particolare, lo scudo delle informazioni ti mostra un riassunto su di esso per circa 3 secondi.
Poi lo scudo torna a darti le informazioni sul "portatore" (la persona o l'insediamento che metti sullo scudo usando l'Icona di Comando "Informazioni").
Se non hai un portatore di scudo, lo scudo delle informazioni sarà vuoto.

**Localizza il leader o il magnete papale:** premi su questa icona col bottone sinistro del mouse per vedere il tuo capo sulla Mappa. Se non ne hai uno, vai al Magnete Papale.
Premi il pulsante destro del mouse sulla mappa per andarvici.

**Localizza il cavaliere o gli insediamenti:** premi il pulsante sinistro del mouse per vedere il tuo cavaliere sulla mappa. Se ne hai più di uno, premi il pulsante sinistro ripetutamente per scorrere i cavalieri disponibili. Se non hai cavalieri non succederà nulla.
Premi il pulsante destro del mouse per scorrere tutti i tuoi insediamenti.

**Localizza la battaglia:** ogni volta che premi il pulsante sinistro del mouse scorrerai attraverso le battaglie. Se non sta avvenendo nessuna battaglia, non succederà nulla.

**Localizza lo scudo:** premi il pulsante sinistro del mouse per vedere il portatore dello scudo. Niente accadrà se non hai assegnato lo scudo a nessun seguace o insediamento.

## ICONE DI INTERVENTO DIVINO

Queste sono le stesse opzioni che sono sul tuo Indicatore di Mana.
Quelle che puoi eseguire dipendono dalla quantità di Mana che hai; puoi utilizzare qualsiasi intervento divino che si trova sulla sinistra della freccia.
È molto importante notare che ognuna di queste azioni richiede un consumo di Mana per agire e che l'indice sulla barretta che segnala la quantità di Mana si muove verso sinistra a mano a mano che tu agisci.
Ognuna delle opzioni seguenti sono disponibili a meno che tolte dalle "opzioni di gioco".

**Alzare ed abbassare il terreno:** è un modo di default. Metti la mano dove vuoi sulla mappa e premi il pulsante sinistro per far

emergere la terra sotto la croce galleggiante e il pulsante destro per far sprofondare la terra. Devi avere un seguace o un insediamento (dipende da quello che scegli sotto "Game Setup") sulla mappa perché questo funzioni.

**Piazzare il Magnete Papale:** ti permette di posizionare, ovunque sulla mappa, il Magnete Papale (un Ankh per il Bene e un teschio per il Male).

Agisce come una guida per i tuoi seguaci. Premi questa icona e poi premi dove vuoi sulla mappa per posizionarlo. Per posizionarlo nuovamente premi la sua icona e spostalo dove vuoi, ma ricordati che per compiere quest'operazione devi avere un capo. Cominci il gioco con un capo, ma se egli muore, la prima persona che toccherà il Magnete Papale lo diventerà a sua volta. Se il tuo capo muore o è battuto, il Magnete si sposta nel punto dove è successo.

**Terremoto:** causa nell'area della mappa un terremoto che distrugge gli edifici e fa annegare le persone coinvolte in questo effetto. Stai attento a non coinvolgere la tua gente o i tuoi insediamenti nel terremoto.

**Paludi:** crea una palude in un'area piatta (non funziona dove c'è una collina). Chiunque cada nella palude annega ed essa scompare. Se selezioni l'opzione "Swamp bottomless", la palude non scomparirà dopo che qualcuno vi è caduto dentro. L'unico modo di eliminarla è seppellirla facendo emergere la terra, oppure sbarazzarsene sprofondando la terra.

**Cavaliere:** ti consente di armare il tuo capo. Come cavaliere egli cerca i nemici, li uccide, brucia insediamenti e distrugge i loro raccolti. Il cavaliere distrugge sistematicamente il nemico finché non viene annientato. Ricorda che, quando trasformi un capo in cavaliere, non hai più un capo, ecco perché il Magnete Papale viene trasferito al cavaliere. Puoi avere tanti cavalieri quanti te ne consente la Mana.

**Vulcano:** fa sì che l'area nella mappa venga sollevata ad un'altezza considerevole distruggendo tutte le costruzioni e lascia delle rocce nell'area dove è avvenuta l'eruzione. Occorrono un lungo lasso di tempo e molta Mana per riparare ai danni del vulcano. Per sbarazzarsi delle rocce, devi rimuovere il terreno finché arrivi all'acqua, poi puoi cominciare a ricostruire.

**Innodazione:** fa innalzare il livello del mare fino a coprire l'intero paesaggio. Se l'acqua è predisposta per essere fatale, ogni cosa coinvolta nel diluvio è annientata, se non lo è, hai la possibilità di lavorare velocemente per salvare la popolazione che sta annegando.

**Armageddon:** tutti e due i Magneti Papali sono mossi al centro del mondo e ambedue le popolazioni sradicano case e vanno ai magneti, costruendo terre se necessario per attraversare l'acqua. Una volta arrivati, combattono fino all'ultimo. Una volta selezionato Armageddon, non puoi alterare il corso degli eventi in nessun modo, così sii sicuro che la tua popolazione sia più forte di quella dell'avversario prima di utilizzare questo comando.

# COMBATTIMENTO

Fino a che non controlli direttamente la tua popolazione, non c'e molto che tu possa fare per istigare o controllare una battaglia. Come istigatore puoi selezionare l'icona "Fight"; la tua popolazione cerca i nemici prima di insediarsi.

Alternativamente puoi dirigere le tue truppe al Magnete Papale che è posto strategicamente in un insediamento nemico.

Quando la tua gente entra in combattimento, si batte finché la barra che segnala la forza (nel "Quadrante 4" dello scudo delle informazioni) è completamente spenta. In quel momento muore.

L'icona "Gather Togheter" è un buon comando da usare per rinforzare gli uomini e permettere loro di resistere di più in battaglia. Quando vinci un gioco nella modalità di conquista, vedi la presenza demoniaca che ti informa che hai vinto e che puoi passare a conquistare il mondo successivo.

# SUGGERIMENTI

Per raggiungere lo scopo del gioco devi fare due cose: creare la tua popolazione e spazzar via quella dei nemici. In questo paragrafo puoi trovare suggerimenti per raggiungere l'ultimo regno.Non puoi dividere e conquistare se i tuoi seguaci se ne stanno tutto il tempo nelle capanne; devono costruire e cercare insediamenti. Usa i comandi sotto le icone "Influence Behaviour" per controllare il tuo popolo. Il tipo di terreno influisce sull'abilità della gente a costruire. Più il terreno è piatto, più facile è costruirci sopra. Devi predisporre il terreno rendendolo piatto dove vuoi che la popolazione si stabilisca e distruggere le terre dei nemici.

Naturalmente occorre più tempo per costruire ed insediarsi nei grossi appezzamenti di terreno. Se hai bisogno disperato di potere, non sprecare la tua Mana nella costruzione di fabbriche. Tuttavia i grandi insediamenti hanno un più alto valore difensivo e un maggiore livello tecnologico e resistono meglio agli attacchi nemici. Per stabilire un grosso insediamento hai bisogno di una grande area piatta che sia libera. I piccoli insediamenti sono più facili da erigere e da popolare. Se costruisci piccoli villaggi puoi diffondere la tua popolazione su un'area più grande e più velocemente. Sfortunatamente, le capanne sono più facili da conquistare delle fortezze. Per avere piccoli insediamenti non hai bisogno di un'area completamente sgombra.

## CARICAMENTO AMIGA

Inserire il disco 1 nel drive DF0.

All'apparire dell'icona a forma di disco cliccare due volte.

A questo punto cliccare ancora due volte per entrare nel gioco!

## CARICAMENTO PROMISED LANDS per AMIGA (disco 2)

1) Avvia il programma nel modo consueto.
2) Quando appare la schermata iniziale seleziona "Conquest".
3) Una volta che appare la schermata "World to Conquer" seleziona "Start Game".
4) A questo punto sarà possibile giocare il Genesis World. Seleziona "Game Setup" (icona del Mondo).
5) Seleziona l'opzione "Surrender this World".
6) A questo punto apparirà la richiesta Game load. Seleziona "Try it again".
7) Quando il disco ha finito di caricare rimuovi il Populous disk, e inserisci il Data disk (disco 2).
8) Seleziona l'icona "Game Setup".
9) Seleziona l'opzione "Conquest".
10) Quando appare la richiesta "World to Conquer", seleziona "Start Game" per giocare il Genesis World, oppure "New Game" e digita il nome di un mondo che già conosci.

Dopo aver seguito i 10 punti sopracitati lascia sempre inserito il Data Disk nel drive, mentre stai giocando.

Se vuoi utilizzare i nuovi mondi, nei paesaggi personalizzati (Custom Landscape) segui la procedura seguente:

1) Seleziona l'icona "Game Setup".
2) Seleziona "Custom" che significa "Personalizza".

3) Seleziona "Paint Map" (costruisci la mappa) e conferma con "Ok".
Ora potrai accedere ai nuovi mondi premendo le seguenti "chiavi":
5 The Bit Plains
6 The Wild West
7 Blockland
8 Silly World
9 Revolution Francaise
A questo punto procedi in questo modo:
4) Seleziona "Game Setup"
5) Seleziona "Play Game" e conferma con "Ok".

Dopo aver finito di giocare nel "Custom Mode" (modo personalizzato) ti può essere richiesto di rimpiazzare il disco originale di Populous. Fatto ciò, confermare con "Ok" su"Change Disk Requester" e, dopo aver atteso che il disco abbia caricato i dati, rimpiazzare il Data disk e seguire nuovamente le procedure "Custom landscape" dal punto 1. Dopo aver caricato un gioco salvato sul drive, ti verrà richiesto di inserire il programma originale di Populous (Insert original Populous disk). Se stai giocando dal Data disk, il programma ti sta richiedendo il Data disk e NON il disco originale di Populous!

# FUNZIONI TASTIERA

## FUNZIONI DI GIOCO

| | |
|---|---|
| Diminuire la velocità di gioco | SHIFT S |
| Aumentare la velocità di gioco | ALT S |
| Setup del gioco | G |
| Pausa | Z |
| Bilanciamento del gioco avversario | B |
| Bilanciamento del proprio gioco | SHIFT B |
| Uscire da Populous | CTRL ESC |
| Computer aiuta a costruire i castelli | / |
| Computer aiuta ad alzare le terre | * |

## ICONE

| | |
|---|---|
| Alzare le terre | GREY + |
| Abbassare le terre | ENTER |
| Piazzare il Magnete Papale | P |
| Terremoto | Q |
| Paludi | S |
| Cavaliere | K |
| Vulcano | V |
| Inondazioni | F |
| Armageddon | W |
| Evidenziare lo scudo | NUMLOCK |
| Cambia vista con il cursore della mappa | F1 |
| Zoom sullo scudo | F2 |
| Zoom sul cavaliere | F3 |
| Zoom sulla battaglia | F4 |
| Zoom sul magnete | F5 |
| Zoom sul leader | F6 |
| Zoom sui piccoli edifici | F7 |
| Zoom sugli edifici | F8 |
| Costruire | SHIFT F1 |
| Raggrupparsi poi costruire | SHIFT F2 |
| Combattere poi costruire | SHIFT F3 |
| Dirigersi verso il Magnete Papale | SHIFT F4 |
| Cambiare il puntatore | CTRL M |

## FUNZIONE ATTIVE DEL CURSORE

**Movimento del cursore:**

| | |
|---|---|
| Alto | UP |
| Basso | DOWN |
| Destra | RIGHT |
| Sinistra | LEFT |
| Alto/Sinistra | HOME |
| Alto/Destra | PGUP |
| Basso/Sinistra | END |
| Basso/Destra | PGDN |

**Scroll del cursore:**

| | |
|---|---|
| Alto | SHIFT UP |
| Basso | SHIFT DOWN |
| Destra | SHIFT RIGHT |
| Sinistra | SHIFT LEFT |
| Alto/Sinistra | SHIFT HOME |
| Alto/Destra | SHIFT PGUP |
| Basso/Sinistra | SHIFT END |
| Basso/Destra | SHIFT PGDN |

## FUNZIONI INATTIVE DEL CURSORE

**Movimento mappa strategica:**

| | |
|---|---|
| Alto | CTRL UP |
| Basso | CTRL DOWN |
| Destra | CTRL RIGHT |
| Sinistra | CTRL LEFT |
| Alto/Sinistra | CTRL HOME |
| Alto/Destra | CTRL PGUP |
| Basso/Sinistra | CTRL END |
| Basso/Destra | CTRL PGD |

## FUNZIONI SPECIALI

| | |
|---|---|
| Musica on/off | F10 |
| Effetti sonori on/off | SHIFT F10 |

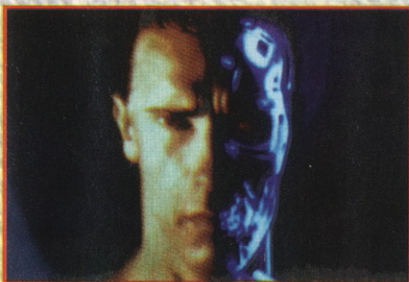
# RAMPART

*"La sentinella passeggiava pigramente sugli spalti del castello aspettando il momento oramai prossimo del cambio. Era una mattinata stupenda, il sole sorgeva in un cielo terso e privo di nuvole ed il suo colore si confondeva all'orizzonete con l'azzurro di un mare calmo e silenzioso.*
*Improvvisamente il soldato vide qualche cosa che ruppe la magica atmosfera del momento: alcune navi sconosciute si stavano avvicinando al presidio militare a vele spiegate, sospinte da una leggera brezza.*
*La guardia ancora attonita corse velocemente alla campana e, diede l'allarme. Nel giro di pochi minuti il castello si animò di soldati che correvano da tutte le parti per raggiungere i posti di combattimento; i serventi alle batterie prepararono i loro pezzi puntandoli in direzione del vascello nemico che, nel frattempo, si era avvicinato velocemente mostrando inequivocabilmente la bandiera dei terribili pirati.*
*L'ordine di far fuoco giunse alle truppe pochi istanti dopo la prima bordata delle navi nemiche che, però, non provocò nessun danno alle stutture della fortezza.*

*Man mano che il tempo passava il duello delle artiglierie si faceva più serrato al punto che da una parte le mura del forte mostravano le evidenti tracce dei colpi andati a segno, dall'altra le navi corsare avevano subito un'analoga sorte.*
*La battaglia infuriava feroce senza però mostare un vinto o un vincitore, probabilmente sarebbe durata ancora per parecchio tempo."*

Rampart è un programma in cui voi, come comandante della guarnigione di un castello, dovrete respingere con le vostre artiglierie, gli attacci di una flotta che ha come obiettivo lo sbarco e la successiva conquista della fortezza da voi difesa.
Il gioco può essere coerentemente diviso in due parti: la prima consiste nella fase strategica, che si occupa principalmente di dove dislocare il castello e le batterie di difesa, la seconda concerne la fase di combattimento vero e proprio. A disposizione del giocatore, oltre ai normali cannoni, vi sono anche delle armi segrete molto potenti come, ad esempio il super cannone o i palloni-propaganda; in modo analogo le navi nemiche si differenziano in grandezza e potenza di fuoco (partiamo dai vascelli a singola vela fino a quelli con tre alberi).
Il gioco può essere facilmente gestito mediante l'uso della tastiera, del joystick e del mouse (consigliato).
Infine, nota alquanto positiva, il programma può essere utilizzato da due giocatori contemporaneamente, in questo caso le persone si confrontano ognuno con il proprio castello nel tentativo di distruggere quello dell'avversario.

# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

*"... Sono trascorsi ormai molti anni da quando le macchine si sono ribellate all'uomo ottenendo il comando dell'intero pianeta terra. Skynet, il computer centrale, regna sull'intero globo con spietata efficenza; nessuna pietà, nessun sentimento è provato verso la popolazione umana che viene utilizzata, come schiava, in lavori umili e pesanti. Tuttavia in questa epoca oscura e pericolosa lo spirito d'indipendenza e l'istinto di sopravvivenza degli uomini non è stato cancellato del tutto. Gruppi sempre più numerosi di partigiani hanno iniziato una lotta vittoriosa contro l'odiata dittatura delle macchine, al punto da costringere il computer centale a realizzare un piano diabolico per stroncare una volta per tutte la ribellione. Visto e considerato che, nel presente a Skynet risultava impossibile trovare ed eliminare John Connor, leader di tutte le forze terrestri, l'unica possibilità rimaneva allora quella di ucciderlo quando ancora era ignaro del suo importante ruolo, cioè da ragazzo. A tale scopo venne mandato nel passato un Terminator, possente androide del tutto simile ad un essere umano ma enormemente più potente, con l'obiettivo di sopprimere con ogni mezzo il futuro leader della ribellione. Venuto a conoscenza di questo piano, il comandante Connor programmò a sua volta un modello T101 per proteggere il suo alter ego. Io sono Cyberdine, il Terminator con il compito di proteggere il ragazzo....".*

Terminator 2 - The Judgement Day è un programma basato sull'omonimo successo cinematografico e ricalca perfettamente l'ambientazione di alcune scene più entusiasmanti di questo splendido lungometraggio, come l'inseguimento in moto nel canale, lo scontro del Terminator contro la SWAT ecc. Il gioco ha una grafica sicuramente piacevole, l'azione è veloce e coinvolgente e, peraltro, può essere facilmente gestito sia tramite la tastiera che mediante l'uso del joystick che, comunque, è consigliato.

ALTRI TITOLI
DELLA COLLANA PER PC

JOHN MADDEN
FOOTBALL

688 ATTACK SUB

LETHAL WEAPON

PUSH OVER

WWF WERSTLERMANIA

APPUNTAMENTO
OGNI MESE
IN EDICOLA
CON NUOVI
FANTASTICI
TITOLI!